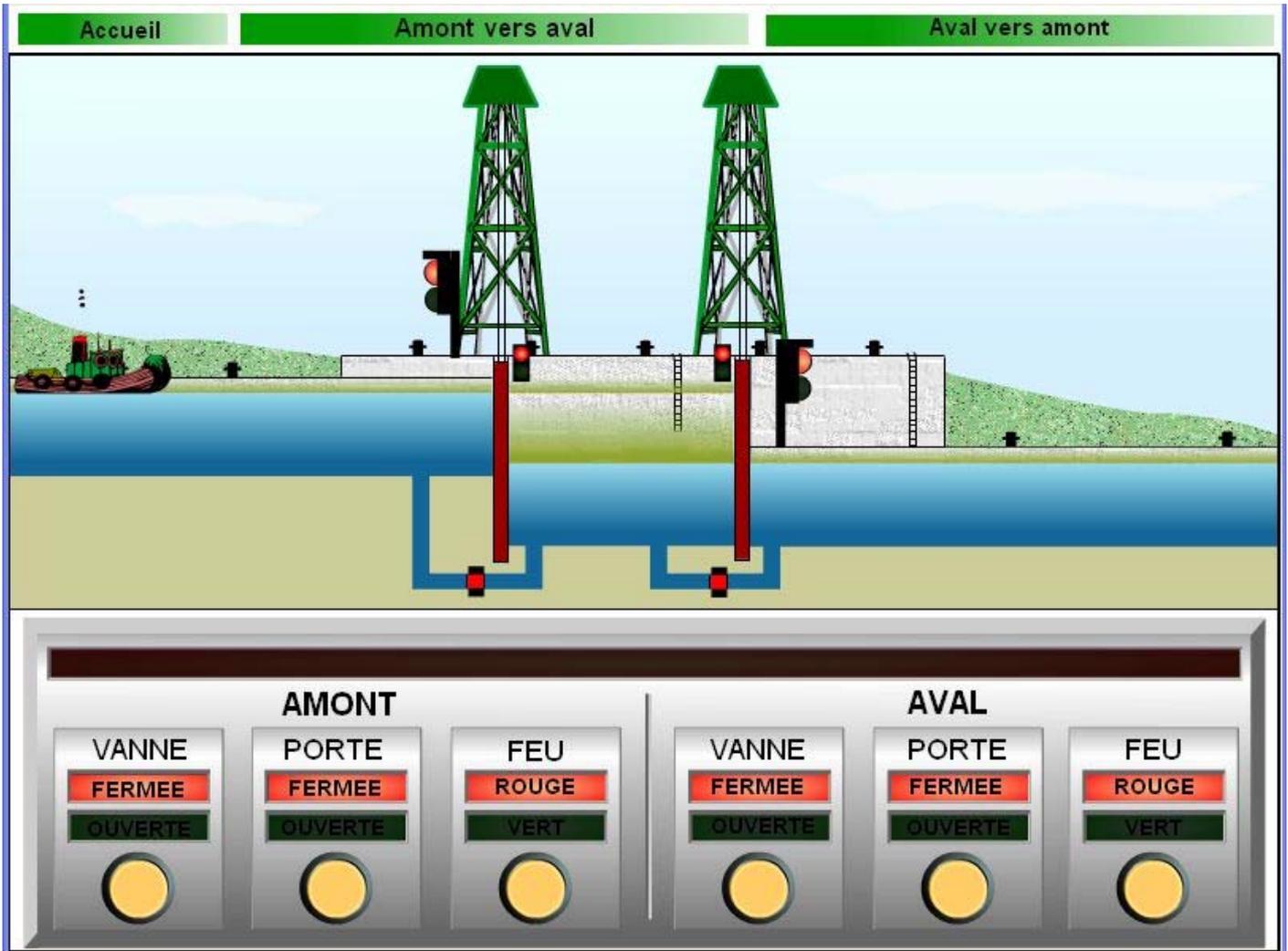


Objectifs : commander manuellement les différents actionneurs d'une écluse virtuelle (vannes, portes, feux) en respectant la chronologie des étapes permettant à un bateau de franchir l'écluse.

Remarque : le travail sera réalisé à partir d'une petite animation flash (Ecluse.exe).



Conventions d'écriture

Actionneurs	Etats	Symboles
Vanne	ouverte	O
	fermée	F
Porte	ouverte	O
	fermée	F
Feu	vert	V
	rouge	R

NOM : Classe :
Prénom :

Fonctionnement d'une écluse 1/3

TECHNOLOGIE

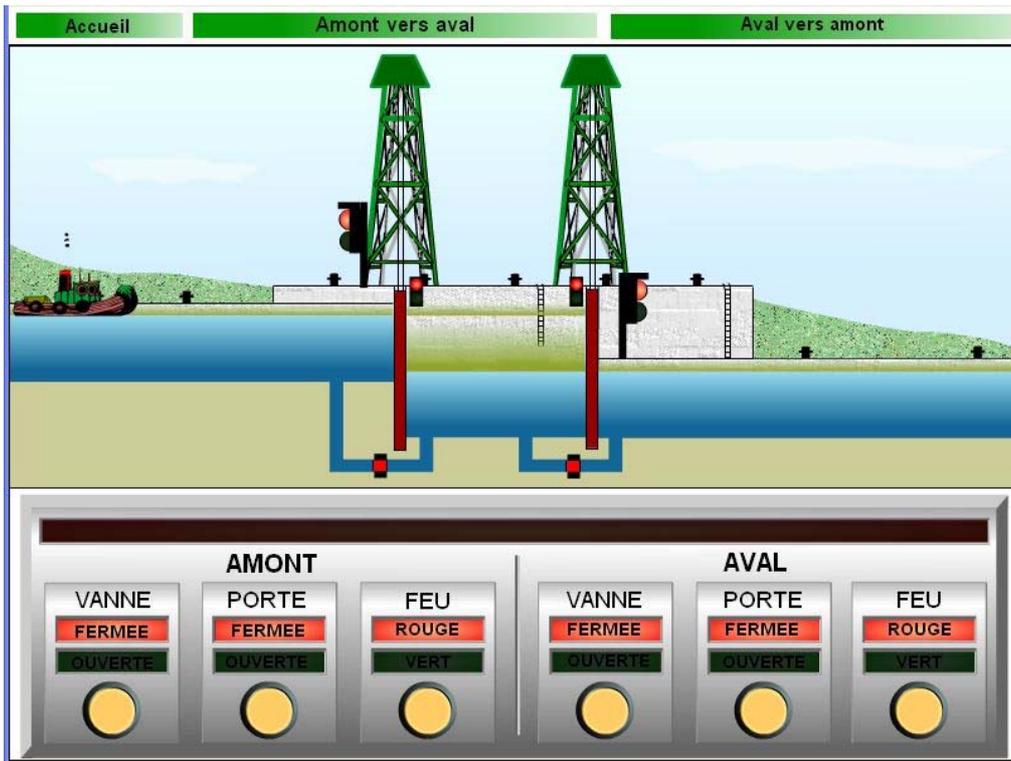
M^r BRUSCHI - COLLEGE ANNE FRANK

AUTOMATISMES
Ecluse

N^o

PASSAGE D'UN BATEAU DE L'AMONT VERS L'AVAL :

Compléter le tableau ci-dessous en indiquant les actions réalisées et en complétant l'état des différents actionneurs. Il est indispensable de respecter une chronologie et une logique dans les étapes



N°	Actions	Amont			Aval		
		Vanne	Porte	Feu	Vanne	Porte	Feu
1	Le bateau est en attente en amont de l'écluse.	F	F	R	F	F	R
2							
3							
4							
5	Le bateau pénètre dans l'écluse.						
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12	Le bateau sort de l'écluse.	F	F	R	O	O	V

NOM : Classe :
Prénom :

Fonctionnement d'une écluse 2/3

TECHNOLOGIE

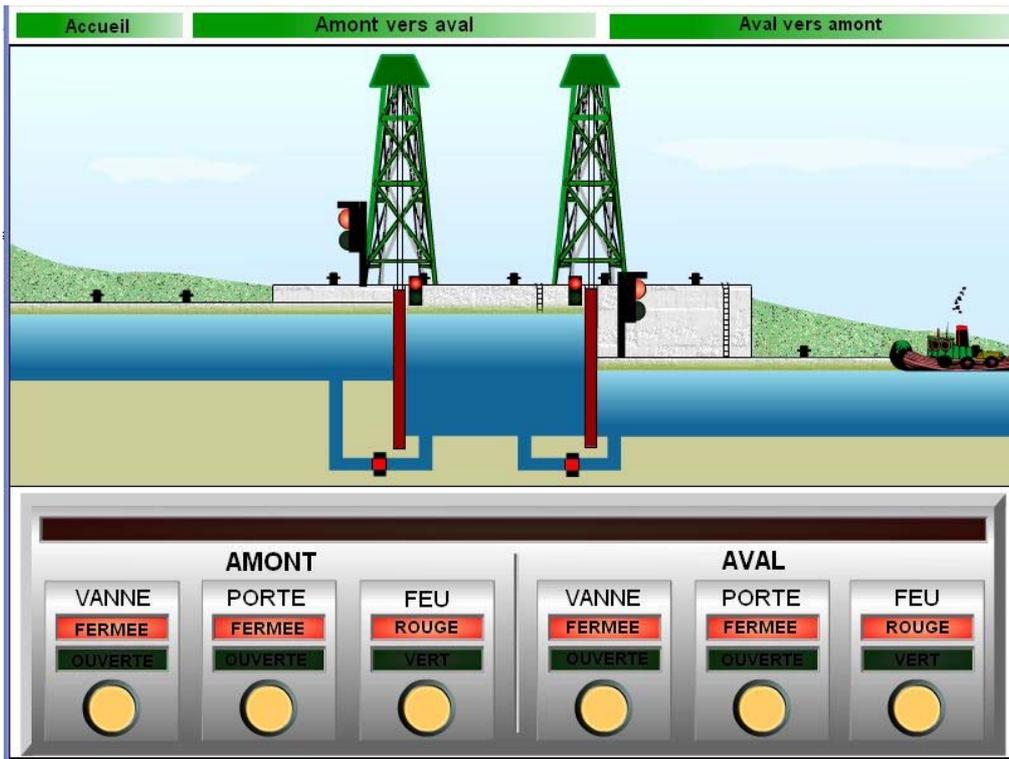
M^r BRUSCHI - COLLEGE ANNE FRANK

AUTOMATISMES
Ecluse

N°

PASSAGE D'UN BATEAU DE L'AMONT VERS L'AMONT :

Compléter le tableau ci-dessous en indiquant les actions réalisées et en complétant l'état des différents actionneurs. Il est indispensable de respecter une chronologie et une logique dans les étapes



N°	Actions	Amont			Aval		
		Vanne	Porte	Feu	Vanne	Porte	Feu
1	Le bateau est en attente en aval de l'écluse.	F	F	R	F	F	R
2							
3							
4							
5	Le bateau pénètre dans l'écluse.						
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12	Le bateau sort de l'écluse.	O	O	V	F	F	R

NOM : Classe :
Prénom :

Fonctionnement d'une écluse 3/3

TECHNOLOGIE

M^r BRUSCHI - COLLEGE ANNE FRANK

AUTOMATISMES
Ecluse

N°